Sistema de Espíritos de Habilidade

Documento de referência consolidado

---

1. Premissa central

Toda habilidade mágica, ao ser aprendida, gera um **espírito correspondente** na mente do mago: uma interface cognitiva viva que representa a estrutura metafísica daquela magia. O espírito não é decoração nem mascote — é o meio pelo qual um conceito metafísico abstrato demais para interação direta (centenas de parâmetros de combustão, por exemplo) se torna algo com quem um ser consciente consegue negociar, ensinar e modificar.

Esse sistema nasceu para resolver um paradoxo de design: como tornar uma habilidade verdadeiramente única num mundo onde todos têm acesso aos mesmos meios de aprendê-la, sem recorrer a um "porque sim" arbitrário. A solução: a **técnica** pode ser idêntica e replicável: o que se torna irreplicável é a **relação** entre o mago e a habilidade, porque essa relação nasce da biografia, do inconsciente e da compreensão pessoal de cada praticante — coisas que ninguém mais possui.

---

2. Natureza do espírito

- Espíritos têm emoções, cognição, consciência e livre-arbítrio — mas não são entidades totalmente independentes do mago. Sua essência comportamental base vem do alinhamento da essência da magia em si somado ao alinhamento do entendimento do mago.

- **Espíritos não podem mentir**, mas podem omitir, evitar assuntos, sentir vergonha ou estar sinceramente errados. Mentir contradiria a própria natureza deles; omitir não.
- O **comportamento atual** do espírito funciona como diagnóstico visível da saúde da habilidade:
- habilidade estável e bem compreendida → espírito cooperativo e confiante
- habilidade contraditória/mal compreendida → espírito confuso
- habilidade forçada/que causa dano → espírito ressentido
- habilidade fragmentada → espírito instável

Dois magos podem usar tecnicamente a mesma magia da mesma forma e obter o mesmo resultado externo, enquanto seus espíritos revelam problemas estruturais completamente diferentes — um pode estar construindo uma bomba-relógio conceitual sem saber.

Importante: saúde do espírito mede *coerência estrutural*, não *moralidade*. Uma habilidade cruel, usada de forma genuinamente coerente com a própria natureza, pode ter um espírito perfeitamente saudável.

---

3. Origem da forma (manifestação inicial)

A modificação real de uma magia não vem de repetição ou treino de combate (isso fortalece apenas poder bruto/nível). Vem de:

1. **Leitura** — absorção de experiências cognitivas
2. **Meditação** — mergulho no próprio inconsciente (o "Reino Mental"), onde o espírito da habilidade existe fisicamente dentro de uma paisagem mental moldada pela biografia do mago

A forma que um espírito assume nasce do cruzamento entre **a ideia da habilidade** e **o contexto/biografia do mago**. Dois usuários do mesmo grimório, com inconscientes diferentes, geram espíritos com personalidades, comportamentos e condições de evolução

completamente diferentes — mesmo usando exatamente a mesma magia.

Espíritos são (quase) imortais: não podem ser mortos, apenas feridos (sentem dor) e dissipados materialmente. Só desaparecem de vez quando a alma do mago morre, porque a habilidade que representam está ancorada na alma — a manifestação atual é só a forma temporária que ela assume na mente.

---

4. Estágios evolutivos

A evolução de estágio é **ontológica**: cada estágio representa um salto real de personhood, não apenas de poder.

Estágio	Nome	Características	Capacidade de recusa
0	Objeto / Ferramenta	Objeto inanimado responsivo. Sem livre-arbítrio.	Nenhuma — é literalmente uma ferramenta
1	Ser sapiente / Criatura	Locomoção, percepção, interação própria. Deforma-se temporariamente. Solta sons, sem idioma. Sem livre-arbítrio pleno.	Não pode negar comandos diretos simples ("acalme-se")
2	Ser sensiente / Animal	Corpo fantástico, membros extras, mente e vontade próprias. Aprende a repetir comandos. Livre-arbítrio pleno,	Pode recusar ("Não gosto"), mas sem justificativa articulada

Estágio	Nome	Características	Capacidade de recusa
		mas sem fala articulada nem capacidade de argumentar.	
3	Ser consciente / Pessoa	Tudo do estágio 2 + originalidade, ideias novas, linguagem completa, capacidade de comandar outros espíritos, questionar, filosofar, negociar mudanças profundas na própria natureza.	Recusa plenamente fundamentada e argumentada

Isso também define uma escala de gravidade ética embutida no próprio sistema: forçar um Estágio 0 não tem vítima possível; forçar um Estágio 3 é uma violação de consentimento equivalente a uma traição entre pessoas.

---

5. Fórmula de evolução (gatilho universal)

Cada habilidade também tem gatilhos **específicos** de evolução, ligados à sua própria natureza (ex.: a Fireball do ferreiro evolui por repetição disciplinada; a do vulcânico, por intensidade emocional). Mas existe também um gatilho **universal**, matemático, que rege a quantidade de experiência necessária:

Requisito = (n+1) ^ (x · (n+1))

- `n` = estágio evolutivo atual (0, 1 ou 2 — evoluindo para n+1)

- `x` = sequência do rank atual: Sem rank = 0, D = 1, C = 2, B = 3, A = 4, S = 5

Tabela de requisitos (atos completamente congruentes necessários)

Transição	Sem rank	D	C	B	A	S
0→1 (base 1)	1	1	1	1	1	1
1→2 (base 2)	1	4	16	64	256	1.024
2→3 (base 3)	1	27	729	19.683	531.441	14.348.907

A transição 0→1 é sempre instantânea (um único ato perfeito), independente de rank. A transição 2→3 em rank S é, na prática, inatingível por treino comum — o que explica por que espíritos plenamente conscientes *e* extremamente poderosos quase sempre **nascem especiais**, em vez de evoluírem por mérito.

Congruência e acúmulo

- Cada ato de uso tem uma **congruência** de 1% a 100% (o quanto aquele ato está alinhado com a natureza real do espírito).
- Apenas um ato de 100% conta de imediato como **ato completamente congruente**.
- Atos abaixo de 100% se acumulam: o valor anterior se soma ao novo; quando a soma ultrapassa 100%, vira um ato completamente congruente e o excedente é guardado para o próximo ciclo.
- Isso recompensa desproporcionalmente quem entende profundamente a própria habilidade sobre quem apenas repete uso bruto.

6. Decaimento e corrupção

Existem dois tipos distintos de dano relacional, com efeitos diferentes:

Negligência (ato maligno proposital, sem forçar contradição)

- Corrói apenas o **saldo de congruência parcial acumulada** (a barra ainda não "bancada").
- Decaimento = 100% menos a congruência do próprio ato negligente.
- Exemplo: ato negligente de 1% de congruência → 99% de decaimento. Ato negligente de 80% de congruência → apenas 20% de decaimento.
- **Insight estrutural:** crueldade incoerente com a natureza do espírito é mais destrutiva do que crueldade coerente com ela — traição "fora de personagem" machuca mais que dor "dentro de personagem".
- Nunca reduz o saldo abaixo de 1% (nenhum entendimento real é completamente apagável).
- Dano não-proposital (machuca sem intenção) **não conta** como negligência.

Corrupção (forçar o espírito a se contradizer)

- Corrói os **atos já completamente congruentes**, "bancados" rumo ao requisito de evolução de estágio.
- Pode **regredir o estágio inteiro** do espírito.
- Gera espíritos ressentidos/raivosos: sabotam canalizações de espíritos saudáveis no mesmo Reino Mental, geram delay ou falha de manifestação, e podem abandonar o mago — sem poder recusar serem expulsos (diferente de espíritos saudáveis, que podem negar ser "chutados").
- **Rank é imune a esse dano.** Só estágio e nível regridem. Um espírito corrompido ao extremo (nível 0) vira um "saco de pancadas resistente e perturbado": mantém a redução de dano

natural do seu rank, mas perde toda capacidade de revidar ou se expressar.

---

7. Sistema de Rank

Dois eixos independentes de poder:

- **Rank (letra)** — autoridade ontológica/qualitativa. De D a S; abaixo de D é "sem rank"; acima de S é nível **Transcendental** (mortal ascendendo ao divino). Fixo; não regride por corrupção.
- **Nível (número, 1–10)** — poder bruto dentro do rank. Cresce por prática e repetição (uso bruto), não por congruência. Pode regredir por corrupção.

Amortização de tier

Quando algo de rank inferior interage com algo de rank superior, o efeito do inferior é amortizado para o nível "sem rank" — não importa a magnitude. Um ataque rank C nível 10 (capaz de evaporar um oceano rank C) derrete um cubo de gelo rank B1 apenas como um lança-chamas comum derreteria, porque a diferença é categórica, não de escala.

A diferença entre nível 9 e nível 10 dentro do mesmo rank: nível 9, com esforço máximo, equipara-se a um fenômeno climático natural; todo ataque *básico* de nível 10 já é equivalente a isso.

Avanço de rank (apenas espíritos conscientes — Estágio 3)

1. **Reprodução privilegiada:** quando dois espíritos conscientes se casam (fusão consensual, por afinidade conceitual e consenso mútuo) e ao menos um deles é de categoria **especial**, o filho nasce com rank maior que o do pai.
2. **Compilação ancestral:** quando um mago entende um feitiço **pela primeira vez** (do zero, não por grimório existente), um **Espírito Ancestral** é "compilado" na realidade. A partir desse momento, a magia se consolida e outras pessoas podem aprendê-la

livremente lendo o grimório — seus espíritos nascem como **derivações genéricas** do Ancestral.

Espíritos rebeldes, corrompidos ou derivados obedecem ao Espírito Ancestral **acima do próprio mago** — uma instância de autoridade espiritual fora do alcance direto de quem corrompe.

Espíritos genéricos sempre nascem abaixo do rank D. Espíritos especiais nascem já no rank de sua habilidade, podendo iniciar em estágio evolutivo acima do 0.

Magia de sangue e Ancestrais soltos

Magia de sangue não segue o processo convencional de derivação por grimório. Cada blood mage que atinge compreensão genuína da própria magia **compila um novo Ancestral próprio** — uma linhagem nova, fundadora, fora de toda a arquitetura hierárquica de supervisão espiritual que sustenta o resto da sociedade mágica. Isso é estrutural, não apenas político: blood mages são fábricas latentes e distribuídas de novas escolas mágicas autônomas, o que explica a perseguição sistemática da Igreja como algo além de mera evasão de extração de trabalho — é contenção preventiva de uma ameaça à própria arquitetura de controle.

---

8. Reino Mental

- O inconsciente do mago é um espaço físico-conceitual habitado pelos espíritos de todas as habilidades aprendidas.
- Magos poderosos com muitas habilidades têm Reinos Mentais populosos — possivelmente civilizações inteiras, com facções e alianças.
- Espíritos podem se relacionar entre si, desenvolver vínculos e **se reproduzir livremente** (fusão consensual de afinidade conceitual + consentimento + consenso amoroso), gerando habilidades novas sem conhecimento ou autorização do mago.

- Aprender uma magia não é adquirir conhecimento — é introduzir uma nova entidade num ecossistema mental finito. Reino Mental superlotado gera conflito; habilidades negligenciadas estagnam. Isso cria um **custo narrativo natural contra acúmulo ilimitado de poder**, sem precisar de regra arbitrária de limite.
- Comparação ilustrativa: um mago gentil com 5 magias conhece intimamente cada espírito; um mago cruel com 500 magias nem conhece todos os habitantes do próprio Reino Mental — alguns nunca falaram com ele, outros talvez nem gostem dele.
- Espíritos corrompidos/abandonados podem deixar o Reino Mental e vagar pelo mundo material como **espíritos errantes**, atraídos para ambientes e magos cuja essência ressoa com a deles (raivosos buscam ambientes raivosos; disciplinados, ambientes disciplinados).

---

9. Captura e domesticação

Espíritos errantes corrompidos podem ser recuperados — não por força, mas por cuidado emocional e psicológico sustentado.

- O **grimório** é um dos artefatos de captura: o espírito pode passar a viver dentro de uma página.
- Essa página pode se tornar uma **carta** que carrega o efeito do espírito (sistema TCG canônico).
- Artefatos do tipo **Constructors** geram projeções materiais customizáveis para esses espíritos (em forma-base, hologramas) — os chamados "**battle monsters**" (camada monster-taming integrada ao mesmo universo).
- Esse processo de cura relacional é estruturalmente relevante apenas para espíritos de Estágio 2 ou 3, capazes de sofrer violação de consentimento real. Capturar entidades de Estágio 0–1 é mecânica de coleção pura, sem peso ético equivalente.

---

10. Síntese: os três eixos de poder

Eixo	O que mede	Como cresce	Vulnerável a corrupção?
Rank (letra)	Autoridade ontológica	Nascimento especial / reprodução privilegiada / compilação ancestral	Não
Nível (número)	Poder bruto	Prática e uso repetido	Sim
Estágio (0–3)	Personhood / consciência	Congruência com a natureza do espírito (fórmula universal)	Sim (regressão completa sob corrupção)

Esses três eixos são deliberadamente independentes — um espírito pode ser ontologicamente poderoso (rank alto) e ao mesmo tempo oco e mudo (nível e estágio destruídos por corrupção), produzindo a imagem central do sistema: poder categórico por fora, vazio por dentro.

---

11. Aplicações narrativas diretas

- **Ícaro:** seu Reino Mental pode conter espíritos com marcas residuais de estágios mais altos do que os atuais — evidência física, descobrível sem exposição, de que ele já forçou contradições no passado. Como blood mage, ele é (ou está a caminho de ser) um Ancestral solto — sua ideologia política nasce de uma necessidade estrutural real, não apenas simbólica, de provar autonomia.

- **Myra:** se for derivada da compreensão dele, seu arco de superação pode ser literal, não só metafórico — um espírito-filho mais saudável e estável que a fonte da qual deriva.
- **Igreja vs. magos de sangue:** a perseguição é contenção preventiva de uma ameaça estrutural à arquitetura de supervisão espiritual, não apenas resposta a evasão econômica.
- **Pokemos:** o sistema de captura via grimório/carta/Constructor pode ser a origem metafísica unificada dos golems e demais criaturas capturáveis desse universo, sob o mesmo motor de espíritos.